

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
PADA KONSEP KEANEKARAGAMAN MAKHLUK HIDUP
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII
DI MTS NEGERI CIREBON II**

SKRIPSI



NANIN FITRIANI

NIM. 14111610111

**JURUSAN TADRIS BIOLOGI – FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYEKH NURJATI CIREBON
TAHUN 2015/1436 H**

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*
PADA KONSEP KEANEKARAGAMAN MAKHLUK HIDUP
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII
DI MTS NEGERI CIREBON II**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi salah satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
Pada Jurusan Tadris IPA-Biologi Fakultas Tarbiyah

NANIN FITRIANI

14111610111

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYEKH NURJATI CIREBON
2015 M / 1436 H**

ABSTRAK

Nanin Fitriani (2015) : “Penerapan Strategi Pembelajaran *Make A Match* pada Konsep Keanekaragaman MakhluK Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs Negeri Cirebon II”

Strategi pembelajaran merupakan kegiatan pembelajaran yang dirancang secara seksama oleh guru untuk mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Serta memperoleh hasil belajar siswa yang lebih optimal.

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui aktivitas siswa terhadap pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *make a match*. (2) Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match*, (3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan strategi pembelajaran *Make a Match*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Eksperimen* dengan pendekatan *Kuantitatif* dan design penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive sampling* yakni sampel dipilih oleh guru ahli yang ada di wilayah penelitian, adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, tes (*pretest-posttest*), dan angket. Sampel yang diambil adalah siswa kelas VII D sebagai kelas eksperimen sebanyak 49 siswa dan kelas VII E sebagai kelas kontrol sebanyak 49 siswa. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan *SPSS 16 for windows* melalui uji normalitas, homogenitas dan uji t.


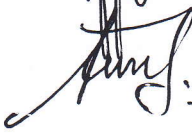
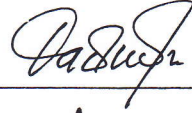

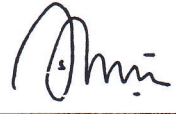

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) aktivitas siswa pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dengan rata-rata 74% termasuk dalam kriteria baik (2) Berdasarkan hasil uji t, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match* dengan yang tidak menggunakan strategi pembelajaran *make a match*. Terbukti dari hasil uji t menggunakan *SPSS 16 for windows* diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,000 < (0,05)$ yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol (3) Berdasarkan hasil analisis angket sebagian besar siswa merespon dengan baik penerapan strategi pembelajaran *make a match* pada materi Keanekaragaman MakhluK Hidup, hal ini terbukti dari hasil analisis angket dengan rata-rata skor sebesar 80,59% yang tergolong sangat kuat.

Kata Kunci : Penerapan Strategi Pembelajaran *Make a Match*, Hasil Belajar

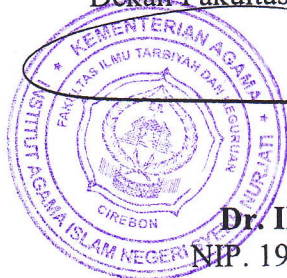
PENGESAHAN

Skripsi berjudul "**Penerapan Strategi Pembelajaran Make A Match pada Konsep Keanekaragaman Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs Negeri Cirebon II**" oleh **NANIN FITRIANI**, NIM 14111610111 telah dimunaqosahkan pada hari Selasa, 18 Agustus 2015 dihadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Tadris IPA-Biologi Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Dr. Kartimi, M.Pd NIP. 19680514 199301 2 001	01-08-2015	
Sekretaris Jurusan Asep Mulyani, M.Pd NIP. 19790918 201101 1 004	01-08-2015	
Penguji I Dr. Dewi Cahyani, M.Pd NIP. 19680728 199101 2 001	28-8-2015	
Penguji II Asep Mulyani, M.Pd NIP. 19790918 201101 1 004	25-08-2015	
Pembimbing I Dra. Hj. Nurul Azmi, MA NIP. 19670801 199303 2 004	28-08-2015	
Pembimbing II Ina Rosdiana L., M.Si NIP. 19740326 200604 2 001	31-08-2015	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. Ilman Nafi'a, M.Ag
NIP. 19721220 199803 1 004

DAFTAR ISI

ABSTRAK

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
1. Identifikasi Masalah	3
2. Pembatasan Masalah	3
3. Pertanyaan Penelitian	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Penelitian Terdahulu	5
F. Kerangka Berfikir	6
G. Hipotesis Penelitian	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	9
B. Strategi Pembelajaran <i>Make a Match</i>	11
1. Pengertian Strategi Pembelajaran	11
2. Pengertian Pembelajaran <i>Make a Match</i>	11
3. Tujuan Pembelajaran <i>Make a Match</i>	12
4. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Make a Match</i>	12
5. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran <i>Make a Match</i>	13
C. Hasil Belajar	14
1. Pengertian Hasil Belajar	14
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar	15
3. Bentuk dan Tipe hasil belajar	16

D. Keanekaragaman Makhluk Hidup	21
1. .Keanekaragaman Hayati dan Kelangkaan Makhluk Hidup	21
2. .Penyebab Kelangkaan Hewan Dan Tumbuhan	22
3. .Keanekaragaman Hayati di Indonesia	23
4. .Pentingnya pelestarian dan pemanfaatan keanekaragaman hayati	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu	27
1. Tempat Penelitian.....	27
2. Waktu Pelaksanaan.....	27
B. Kondisi Umum Sekolah.....	27
C. Langkah-Langkah Penelitian	28
1. Sumber Data.....	28
2. Populasi dan Sample.....	28
3. Desain Penelitian.....	29
4. Teknik Pengumpulan Data.....	30
a. Tes	30
b. Lembar Observasi	30
c. Angket	30
5. Prosedur Penelitian	31
6. Analisis Instrumen Penelitian	33
a. Uji Validasi	33
b. Uji Reliabilitas	34
c. Daya Pembeda	34
d. Tingkat Kesukaran	35
7. Teknik Analisis Data Hasil Penelitian.....	35
a. Uji N-Gain	35
b. Uji Statistik.....	36
1) Uji Normalitas	36
2) Uji Homogenitas.....	36
3) Uji Hipotesis.....	36
c. Analisis Lembar Observasi.....	37

d. Analisis Angket	38
--------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi dan Analisis Hasil Penelitian	39
1. Aktivitas Siswa Terhadap Penerapan Strategi Pembelajaran <i>Make a Match</i>	39
2. .Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa	41
3. .Respon Siswa Terhadap Pembelajaran dengan Menerapkan Strategi Pembelajaran <i>Make a Match</i>	47
B. Pembahasan.....	49
1. Aktivitas Siswa Terhadap Penerapan Strategi Pembelajaran <i>Make a Match</i>	50
2. .Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa	51
3. .Respon Siswa Terhadap Pembelajaran dengan Menerapkan Strategi Pembelajaran <i>Make a Match</i>	53

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	55
B. Saran	55

DAFTAR PUSTAKA	56
-----------------------------	----

LAMPIRAN – LAMPIRAN	59
----------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan lembaga yang mendidik anak sehingga dapat membentuk kreativitas anak. Dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1, menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Rin, 2013).

Proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasa disebut dengan metode mengajar (Roestiyah, 2008).

Saat ini kegiatan belajar mengajar di dalam kelas masih banyak menggunakan metode konvensional dalam mengajar atau dapat disebut dengan metode ceramah. Jelas hal ini terkadang dapat membuat peserta didik merasa jenuh dan kegiatan belajar peserta didik kurang optimal. Metode konvensional ini dirasa kurang efektif dalam mengajar. Efek yang terjadi guru kurang memahami kemampuan individu peserta didik secara satu persatu. Terkadang pula peserta didik menjadi malas, jenuh, dan pasif.

Kegiatan belajar mengajar guru harus menerapkan suatu strategi agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan secara efektif. Peserta didik dapat secara aktif belajar dan materi yang didapatkan akan terus diingat karena proses pembelajaran yang efektif dan kreatif itulah yang membantu dalam proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan yang baik, khususnya untuk peserta didik.

Selama ini pelajaran Biologi terkadang dianggap sebagai pelajaran yang banyak hafalannya sehingga siswa enggan untuk belajar dan kurang maksimal. Dengan masalah tersebut seorang guru atau pendidik harus memiliki suatu ide agar permasalahan tersebut dapat diatasi. Seorang guru harus memiliki pembaharuan dalam sistem pembelajarannya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di MTs Negeri Cirebon II diketahui bahwa permasalahan yang dihadapi peserta didik pada mata pelajaran biologi adalah banyak peserta didik yang tidak tuntas dalam belajar atau hasil belajar rendah (rata-rata ≤ 70). Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) di MTs Negeri Cirebon II yaitu 75. Pembelajaran biologi di MTs Negeri Cirebon II dalam kegiatan pembelajaran masih bersifat tradisional, masih berpusat pada guru, sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan seorang guru dan mencatat hal-hal yang mungkin dianggap penting. Kegiatan yang bersifat tradisional ini siswa hanya duduk, melihat dan mendengarkan guru dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan pernyataan di atas maka dibutuhkan sebuah strategi pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam proses belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Strategi pembelajaran *make a match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu (Wahab, 2007 : 59). Suyatno (2009 : 72) mengungkapkan bahwa strategi *make a match* adalah strategi pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Strategi pembelajaran *make and match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Strategi pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial (Lie, 2003:27).

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Salmeto, 2003:2). Perubahan itu bersifat relatif dan berbekas. Dalam kaitan ini, proses belajar dan perubahan merupakan bukti hasil yang diperoleh. Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga penyusunan, kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat, dan cita-cita (Hamalik, 2002: 45). Dengan demikian, seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan (Hamdani, 2011:20).

Berdasarkan pemikiran di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Make A Match* pada Konsep Keanekaragaman Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di MTs Negeri Cirebon II”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini terbagi menjadi 3 tahap, yaitu:

1. Identifikasi Masalah

a. Masalah yang muncul

Masalah yang muncul dalam penelitian ini yang mengacu pada latar belakang permasalahan yaitu:

- 1) Proses pembelajaran yang masih terlihat monoton dengan metode konvensional yaitu ceramah dan diskusi tanpa digunakannya strategi pembelajaran yang terkadang dapat membuat siswa merasa jenuh, malas dan pasif.
- 2) Peserta didik pada mata pelajaran biologi banyak yang tidak tuntas dalam belajar atau hasil belajar rendah (rata-rata ≤ 70). Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) di MTs Negeri Cirebon II yaitu 75.

b. Wilayah Kajian

Wilayah kajian dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran yaitu Penerapan Strategi Pembelajaran *Make A Match* pada Konsep Keanekaragaman Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di MTs Negeri Cirebon II.

c. Pendekatan Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif.

d. Jenis Masalah

Jenis masalah dalam penelitian ini adalah belum digunakannya strategi pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII MTs Negeri Cirebon II pada konsep keanekaragaman makhluk hidup.

2. Pembatasan Masalah

Mengingat permasalahan di atas cukup luas, maka ruang lingkup masalah yang diteliti dibatasi pada hal-hal berikut:

- a. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII di MTs Negeri Cirebon II.
- b. Strategi yang diterapkan adalah strategi pembelajaran *Make a Match*
- c. Hasil Belajar siswa yang diungkap adalah aspek kognitif C1 (Pengetahuan), C2 (Pemahaman), C3 (Aplikasi), C4 (Analisis).
- d. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah keanekaragaman makhluk hidup.

- e. Pengukuran terhadap respon siswa dalam penerapan strategi pembelajaran pada konsep keanekaragaman makhluk hidup dilakukan dengan menggunakan angket.
- 3. Pertanyaan penelitian
 - a. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan strategi pembelajaran *Make a Match* pada konsep keanekaragaman makhluk hidup kelas VII MTs Negeri Cirebon II ?
 - b. Bagaimana perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan penerapan strategi pembelajaran *make a match* dengan yang tidak menggunakan strategi pembelajaran *make a match* pada konsep keanekaragaman makhluk hidup kelas VII MTs Negeri Cirebon II ?
 - c. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan strategi pembelajaran *Make a Match* pada konsep keanekaragaman makhluk hidup kelas VII MTs Negeri Cirebon II ?

C. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *make a match*.
- b. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran *make a match* (eksperimen) dengan yang tidak menggunakan strategi pembelajaran *make a match* (kontrol) pada konsep keanekaragaman makhluk hidup kelas VII MTs Negeri Cirebon II.
- c. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan strategi pembelajaran *Make a Match* pada konsep keanekaragaman makhluk hidup kelas VII MTs Negeri Cirebon II

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Siswa
 - 1. Dapat meningkatkan hasil belajar
 - 2. Siswa dapat ikut serta dalam pembelajaran secara aktif
 - 3. Siswa dapat memecahkan permasalahan yang ada

b. Guru

1. Dapat menerapkan strategi pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran biologi
2. Dapat Menilai Hasil Belajar peserta didik

c. Sekolah

1. Sebagai masukan untuk menggunakan strategi pembelajaran yang dapat dilakukan guru Biologi di sekolah untuk meningkatkan mutu pembelajaran.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi penelitian berikutnya.

E. Penelitian Terdahulu

Ana Esti Iksari (2013), dalam penelitiannya yang berjudul “*Penerapan Model Make a Match dengan Media Flashcard dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas VB SD Islam Al Madina*” berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 25 kategori baik, pada siklus II mendapatkan skor 27 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa siklus I mendapatkan total skor 15,9 dengan kategori cukup kemudian meningkat pada siklus II mendapatkan total skor 25,65 dengan kategori baik. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 65,6 dengan persentase klasikal 53,8%, siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 83,5 dengan persentase klasikal 84,6%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *Make a Match* dengan media *Flashcard* dinyatakan berhasil. Saran bagi guru sebaiknya lebih kreatif lagi dalam menciptakan permainan yang beragam sehingga siswa merasa senang dan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Model *Make a Match* dengan media *Flashcard* tidak hanya diterapkan dalam pembelajaran IPA saja melainkan pada mata pelajaran lainnya. Hal ini dikarenakan selain dapat meningkatkan aktivitas siswa, model ini juga dapat meningkatkan keterampilan guru dan hasil belajar.

Wiwik Sulisti (2014), dalam penelitiannya yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas II MI Ma’arif Sambeng Borobudur Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014*” berdasarkan hasil penelitian tersebut hasil pengamatan proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas II MI Ma’arif Sambeng dapat berlangsung dalam suasana kondusif, interaktif, dinamis, terbuka,

menarik, dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk aktif dalam belajar, antusias mengikuti pembelajaran, dan menjalin komunikasi yang baik dengan teman sekelas saat belajar. Hasil belajar IPA siswa kelas II MI Maarif Sambeng dilihat dari nilai rata-rata kelas terjadi peningkatan yaitu pada pra-tindakan sebesar 57,03, siklus I sebesar 76,56, dan siklus II sebesar 85,83. Prosentase ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan yaitu pada pra-tindakan sebesar 31,25%, siklus I sebesar 75,00%, dan pada siklus II sebesar 86,67%. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas II MI Maarif Sambeng Borobudur Magelang.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu di atas diketahui bahwa pembelajaran *make a match* banyak dilakukan oleh beberapa peneliti dan hasil dari penelitian tersebut pembelajaran mengalami peningkatan dari pembelajaran sebelumnya. Untuk itu saya mencoba kembali untuk melakukan penelitian dengan strategi pembelajaran *make a match* dengan materi dan objek yang berbeda.

F. Kerangka Berfikir

Standar isi dan standar kelulusan merupakan acuan utama bagi penyusunan satuan pendidikan dalam mengembangkan kurikulum. Kurikulum yang dikembangkan oleh Satuan Pendidikan ini disebut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

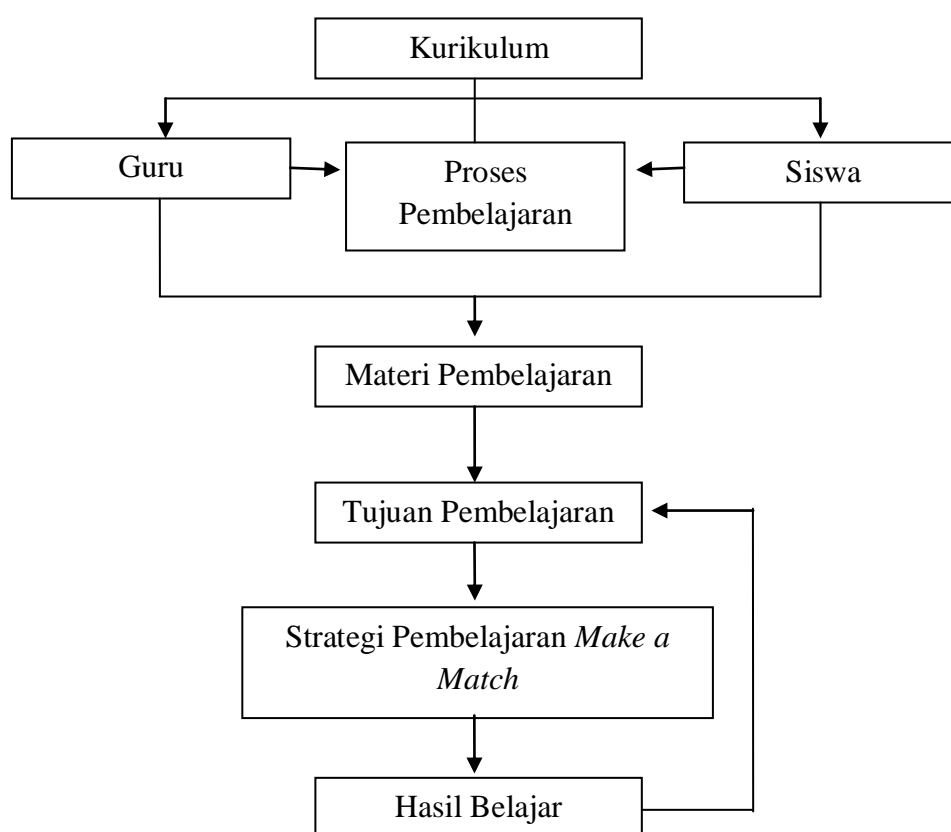
Penyesuaian kurikulum yang digunakan di sekolah tempat penelitian juga penting dilakukan agar sesuai dengan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat tiga aspek pendukung diantaranya yaitu : Guru, siswa, dan materi. Diantara ketiga aspek tersebut, guru dan siswa berinteraksi secara langsung, dimana siswa adalah sebagai penerima. Agar siswa dapat menerima apa yang sedang guru berikan, guru harus berkomunikasi dengan jelas agar siswa dapat menerima materi pelajaran dengan baik dan tidak terjadi kesalahpahaman dalam proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar merupakan yang mengandung kegiatan interaksi antara guru – siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Proses belajar mengajar harus disadari oleh siswa yang sedang belajar dan oleh guru yang sedang membelajarkan, sehingga antara kedua proses ini terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar dapat tercapai secara optimal lewat proses belajar mengajar itu (Rustaman, 2005: 5).

Guru sebagai seorang pendidik memiliki tugas untuk melaksanakan proses belajar mengajar. Guru harus memiliki strategi dalam kegiatan belajar mengajar. Guru harus

memiliki strategi agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal. Penggunaan strategi dalam kegiatan belajar mengajar sangat perlu untuk mempermudah proses pembelajaran. Tanpa strategi yang jelas, proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Isriani,2012).

Peneliti dalam penelitian ini merencanakan penggunaan strategi pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Yang dimana hasil belajar siswa diperoleh dari posttest setelah pembelajaran dengan sebelumnya diberikan pretest untuk melihat perubahan hasil belajar. Secara sederhana kerangka pemikiran peneliti dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 1.1. Bagan Kerangka Berfikir

G. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah :

H_a : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan strategi pembelajaran *make a match* pada konsep keanekaragaman makhluk hidup.

Ho : Tidak Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan strategi pembelajaran *make a match* pada konsep keanekaragaman makhluk hidup.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *a Match* pada materi Keanekaragaman Makhluk Hidup di kelas eksperimen meningkat dari pertemuan pertama memperoleh nilai 72% dan pertemuan kedua memperoleh 77%, dengan rata-rata 74% dengan kategori baik.
2. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan terhadap pembelajaran biologi di MTs Negeri Cirebon II menggunakan strategi pembelajaran *Make a Match* dan yang tidak menggunakan strategi pembelajaran *Make a Match*. Diperoleh nilai sig.(2-tailed) adalah 0.000. Karena Sig. 0,000 < 0,05, dengan demikian H_0 ditolak atau dengan kata lain H_a diterima.
3. Respon siswa terhadap Penggunaan strategi pembelajaran *Make a Match* dalam kriteria sangat kuat. Hal ini ditunjukkan dari hasil statistik bahwa sebanyak 80,59% responden setuju dengan adanya penggunaan strategi pembelajaran *Make a Match* pada konsep Keanekaragaman Makhluk Hidup.

B. SARAN

1. Pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran strategi pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk melatih proses mental dan meningkatkan hasil belajar siswa
2. Untuk peneliti yang akan meneliti mengenai hasil belajar siswa, sebaiknya menggunakan model, metode dan strategi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan materi yang dipelajari.
3. Untuk mengefektifkan waktu dalam penelitian yang ingin menerapkan strategi pembelajaran *Make a Match*, peneliti harus datang tepat waktu dan harus pintar untuk memanfaatkan waktu. Karena strategi pembelajaran ini banyak membutuhkan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi Guru. 2007. *IPA Terpadu*. Jakarta: Erlangga
- Anonim. 2013. *model-pembelajaran-make-a-match*. <http://coretanpenacianda.wordpress.com/> diakses pada tanggal 8 Novembr 2014 pukul 20.30 WIB
- Ahmadi, Abu & Joko Tri Prasetya. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Arikuto, Suharsimi.2011. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aripin, Ipin. 2013. *Modul Pelatihan Teknik Pengolahan Data dengan Excel & SPSS*.PDF
- Dimyati. Dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamhari, Susilo, dkk. 2007. *Memahami IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)*. Bandung: Armico.
- Esti Ikasari, Ana. 2013. Skripsi. *Penerapan Model Make a Match dengan Media Flashcard dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas VB SD Islam Al Madina*. UNS.
- Fajriyanti, Nur Aida. 2014. *Penerapan Media Pembelajaran Adobe Captivate untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Sub Konsep Sistem Saraf Di MAN Cirebon I*. IAIN Syekh Nurjati Cirebon: Tidak diterbitkan.
- Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Grasindo
- Hamalik, Oemar.2004. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Hardini, Isriani. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep & Implementasi)*. Yogyakarta : Familia
- Meltzer. 2002. *The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics a Possible Hidden Variable in Diagnostic Pre test Scores*. www. Ojps. Org. Diakses tanggal 14 November pukul 07.55 WIB.
- Mulyasa, 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik, dan Implementasinya*. Bandung: PT. Rosdakarya
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran: Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*: Malang: UIN-Maliki Press

- Nasution, S. 2008. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Purwanto, Ngilim. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- _____ 2012. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Riduwan, 2012. *Dasar – Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Surabaya: Prenada Media Group.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Rustaman,Y. Nuryani. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: Universitas Malang
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Subagiya, dkk. 2012. *IPA Terpadu*. Jakarta: Erlangga.
- Sudjana. 2000. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah Production
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- _____ 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulisti, Wiwik .2014. Skripsi. *Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas II MI Ma'arif Sambeng Borobudur Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014*. UIN Sunan Kalijaga
- Sutikno, Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif : Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana
- Uno, Hamzah. B. 2012. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara

Nurdin Mohamad. 2011. *BELAJAR DENGAN PENDEKATAN PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara

Wena, Made. 2013. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara